Al-Abṣār (Research Journal of Fiqh & Islamic Studies)
ISSN: 2958-9150 (Print) 2958-9169 (Online)
Published by: Department of Fiqh and Shariah, The Islamia University of Bahawalpur.
Volume 02, Issue 01, January-June 2023, PP: 01-15
DOI: https://doi.org/10.52461/al-abr.v2i1.1788
Open Access at: https://journals.iub.edu.pk/index.php/al-absar/about

میٹاورس: تعارف، خصائص، اثرات اور شرعی تقاضے

Metaverse: Introduction, characteristics, and impacts in the light of Islamic Teaching

Hafsa Mehak
Theology Teachers. Allied School system Lahore ،Punjab.
hafsamehak26@gmail.com

Abstract

This research evaluates the brief introduction of Metaverse, its effectiveness and archaeologically background. The Metaverse is a word secondhand to pronounce a conjectural future internet-based world that chains virtual reality, enlarged reality, and other immersive technologies to generate a fully-realized, immersive simulated world. In the Metaverse, manipulators can interrelate with each other and through digital substances and atmospheres in real-time, as if they were substantially present. The possibilities for collaboration, communiqué, and entertaining in the Metaverse are virtually infinite, and some professionals believe it has the prospective to become the next major technological paradigm shift.While the idea of the Metaverse is still fundamentally speculative, there are already some early examples of virtual worlds that could be reflected a ancestor to the Metaverse, such as Second Life, VRChat, and Decentral and Additionally, numerous enterprises, including Facebook, Microsoft, and Epic Games, have proclaimed strategies to finance seriously in the growth of the Metaverse in the coming years.it is more significant that what is deliberate in Islamic Fiqh concerning Metaverse because it is a wholesome technological based thing which may be come real in nearby future in this regard this article covered the introduction characteristics and Islamic concepts about Metaverse.

Keywords

Metaverse, augmented, paradigm, development.

All Rights Reserved © 2022 This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

1 موضوع کا تعارف

تصورات کی دنیا میں جب یہ خیال کر لیا جائے کہ ایک ایسی خیالی دنیا(virtual world) ہے جہاں محض ایک کمرے میں بیٹھ کر تصورات میں ایسے کام کرتے ہیں جیسا مادی دنیا میں کرتے ہیں مثلاً دوستوں سے ملنا، محفلیں لگانا، اسٹیڈیم میں میچ دیکھنے جانا، دفتر میں ملازمت کے سلسلہ م اور سماجی تعلقات قائم کرنا وغیرہ۔ یقیناً یہ ایک غیر یقینی اور اچنبھے کی بات معلوم ہوتی ہے کہ آپ بغیر حرکت کیے اپنے کمرے میں بیٹھ کر ایک چشمے جیسی نظر آنے والی ڈیوائس / آلہ سے ایک ایسی دنیا میں داخل ہو جائیں جہاں حقیقت میں کوئی وجود ہے ہی نہیں۔ البتہ مستقبل قریب میں یہ سب حقیقت کا روپ دھارنے والا ہے۔ جو بنیادی طور پر یہ انٹرنیٹ ٹیکنالوجی کی جدید قسم ہے اور محققین کا کہنا ہے کہ یہ انٹرنیٹ سے بہتر ثابت ہو گی اس کو میٹاورس کے نام سے جانا جاتا ہے۔

2 میٹاورس کی تعریف:

"میٹاورس" دو الفاظ کا مجموعہ ہے۔(Meta)یونانی لفظ ہے جس کا معنی (Beyond) ہے، یعنی پرے (Verse) کو (Universe) سے لیا گیا ہے جس کا معنی "کائنات" ہے۔ دونوں کو ملا کر یہ (Metaverse) بنتا ہے۔ یعنی ایک الگ کائنات یا ڈیجیٹل کائنات۔1

2.1 میٹاورس کا آغاز وارتقا:

"میٹاورس" کی اصطلاح کو سب سے پہلے سائنس فکشن ناول کے مصنف "نیل اسٹیفنسن"(Neal Stephenson) نے 1992ء میں ناول "سنو کریش"(snow crash) میں استعمال کیا۔2 اس ناول میں ایک ایسی دنیا کو دکھایا گیا ہے جو تباہ ہو چکی ہے۔ ہر شخص اپنے گھر میں رہتا ہے اور اپنی مصنوعی ذہانت کے ذریعے باہر کی دنیا سے رابطہ رکھتا ہے۔

> "The term "metaverse" originated in the 1992 science fiction novel snow crash as a portmanteau of "meta" and "universe" 3

یہ حقیقت ہے کہ میٹاورس کی اصطلاح تین دہائیوں سے استعمال ہوتی آ رہی ہے اور اب یہ بڑے پیمانے پر توجہ حاصل کر رہی ہے کیونکہ مزید ٹیکنالوجی اور ثقافتی رجحانات میٹاورس بنانے کے لیے اکٹھے ہو رہے ہیں جیسا کہ ورچوئل رئیلٹی VI اور کرپٹو کو ملا کر میٹاورس میں ضم کیا جائے گا۔ میٹاورس ایک ایسی دنیا ہے جہاں لوگ روزمرہ کی سرگرمیوں میں مشغول ہو سکتے ہیں۔ انٹرنیٹ پر موجود Chatham house ویب سائٹ پر میٹاورس سے متعلق ایک آرٹیکل موجود ہے جس میں لکھا ہے:

> "The Metaverse is a idea of how the subsequent generation of the internet will function. A Metaverse will be an improved digital atmosphere where

it is possible to change seamlessly among work, play, shopping, socializing and inspiration in one digital landscape" 4

3 میٹاورس کی اہم اصطلاحات:

3.1 اوتار(Avatar)

اوتار ایک ڈیجیٹل کردار ہے جو کمپیوٹر سے تیار کردہ ورچوئل دنیامیں کسی بھی شخص کی نمائندگی کرتا ہے، میٹاورس میں اوتار بالکل انسان جیساہی دِیکھنے والا ایک ڈیجیٹل کردار ہو گا۔[5]

3.2 ورچوئل ریئلٹی(Virtual Reality)

ورچوئل رئیلٹی کمپیوٹر سے تیار کردہ ایک مصنوعی ماحول ہے جو سافٹ ویئر کے ساتھ بنایا جاتا ہے اور صارف کے سامنے اس طرح پیش کیاجاتاہے کہ صارف یقین کو معطل کرکے اسے حقیقی ماحول کے طورپر قبول کرتا ہے۔6

3.3 اگمنٹڈ ریئلٹی((Augmented Reality

دوسری ٹیکنالوجی جو اس میں استعمال ہو گی اس کا نام ہے(Augmented Reality)اس کا مطلب ہے کہ ہماری اصل دنیا کے ساتھ کچھ مصنوعی کریکٹر یا اینی میشنز کا استعمال کیاجائے گا اس میں سب کچھ ورچوئل نہیں ہو گا۔[7]

3.4 مکسڈ ریئلٹی(Mixed Reality)

> "Mixed realism (MR) is a term used to define the assimilation of a real-world situation and a computer, 3. Generated one. Physical and virtual substances may co-exist in diverse reality atmospheres and network in real time. Mixed authenticity is largely synonymous with augmented reality." [8]

مکسڈ رئیلٹی(MR) جسے Hybrid Reality بھی کہا جاتا ہے(Augmented Reality (AR اور(VR (Virtual Reality دونوں کے فوائد کو یکجا کرتی ہے۔ ان موجودہ ٹیکنالوجیز VR اور AR کے اپ گریڈ ورژن کے طورپر، MR تیار ہوا ہے۔ مکسڈ رئیلٹی نئے ماحول اور visualization کو جنم دیتی ہے جہاں فزیکل اور ڈیجیٹل آبجیکٹ ایک ساتھ موجود ہوتے ہیں اور وہ ایک دوسرے کے ساتھ انٹر ریکٹ کرسکتے ہیں.9

3.5 ایکسٹینڈیڈ ریئلٹی(ER)

تین اہم چیزیں ہیں جن پر ایکسٹینڈیڈ ریئلٹی (XR) مشتمل ہے وہ ہیں VR,AR، اور MR. لیکن صارف کے لیے تین

مختلف ڈیوائسزVR ہیڈ سیٹ، ایکAR سے مطابقت رکھنے والا ڈیوائس، اور ایکMR ہیڈ سیٹ کا انتظام کرنا بہت بہت مشکل اور مہنگا ہو گا۔اس لیےXR Devices بنانے کی ضرورت ہے۔[10]

3.6 ورچوئل ورلڈ:

ورچوئل ورلڈ (جسے ورچوئل اسپیس بھی کہا جاتا ہے) ایک کمپیوٹر سے تیار کردہ ماحول ہے جو بہت سے صارفین کے ذریعہ بنایا جاسکتا ہے جو ذاتی اوتار بنا سکتے ہیں، اور بیک وقت اور آزادانہ طور پر ورچوئل دنیا میں موجود ہوسکتے ہیں۔اس کے ساتھ ساتھ وہ اس کی سرگرمیوں میں حصہ لے سکتے ہیں، کسی مطلوبہ جگہ کا سفر کرسکتے ہیں، اس مجازی دنیا اور دوسروں کے ساتھ بات چیت کرسکتے ہیں۔[11]

3.7 ویب3.0

ویب3.0 ویب ٹیکنالوجی پڑھنے، لکھنے اور انٹرایکٹ کرنے کے لیے ویب ہے (AI سے چلنے والا) جہاں لوگ ویب سائٹس اور ایپس پر 3ڈی گرافکس سمیت مواد کو پڑھ سکتے ہیں، لکھ سکتے ہیں اور ان کے ساتھ انٹرایکٹ کرسکتے ہیں۔[12]

3.8 بلاک چین(Block chain)اور نون-فنگیبل ٹوکن:

میٹاورس صرفBlock chain ٹیکنالوجی اورNFTs(Non Fungible Tokens) کی وجہ سے ممکن ہے۔میٹاورس ایک ہستی کی طرح ہے اورNFT وہ خون ہے جو ان رگوں میں دوڑتا ہے۔میٹاورس کی اپنی معاشیات ہوگی جہاں صارف اشیاء کا تبادلہ کرسکتے ہیں، حصہ لے سکتے ہیں اور تقریباً ہر وہ کام کرسکتے ہیں جو وہ حقیقی دنیا میں کرتے ہیں۔[13]

3.9 کریٹر اکانومی(Creator Economy)

کریٹر اکانومی ایک ابھرتی ہوئی معاشی سرگرمی ہے جو ڈیجیٹل معلومات کے عروج اور اس کے نتیجے میں ویب2.0 ٹیکنالوجی کی وسیع مقبولیت سے ابھری ہے اور یہ کافی انقلابی ہے۔اس اصطلاح سے مراد وہ معیشت ہے جس میں جو لوگ مواد تخلیق کرتے ہیں۔موسیقاروں سے لے کر مصنفین تک، اپنے سامعین سے براہ راست فنڈ حاصل کرتے ہیں۔اور ریکارڈ لیبلز، ٹی وی، اخبارات، اور پبلشرز کو درمیان سے ہٹانا ہے۔[14]

3.10 ڈی اے او

ایکDAO، یا"Decentralized Autonomous Organization" ایک کمیونٹی کی زیر قیادت ادارہ ہے جس کا کوئی مرکزی اختیار نہیں ہے۔مرکزی گورننگ باڈی کے بغیر،DAO کے اندر ہر رکن عام طور پر ایک مشترکہ مقصد اور ادارے کے

بہترین مفاد میں کام کرنے کی کوشش کرتا ہے۔ یہ مکمل طور پر خود مختار اور شفاف ہے۔15

4 میٹاورس میں ٹیکنالوجی کا استعمال:

میٹاورس میں کن کن ٹیکنالوجی کا استعمال کیا جائے گا ابھی اس کے بارے میں کوئی مستقل رائے قائم نہیں کی جاسکتی مگر بہت سے ماہرین کا کہنا ہے کہ اس میں تھری ڈی اینیمیشن کا استعمال کیا جائے گا۔ لیکن تھری ڈی اینیمیشن ایک پرانی ٹیکنالوجی ہے جس کا استعمال بہت پہلے سے جاری ہے اور یہ سمارٹ ٹی ویز وغیرہ میں موجود ہے یہ کسی حد تک ناکام ہو چکی ہے۔ میٹاورس ایک میگا پراجیکٹ ہے جس پر بلین ڈالر خرچ کیے جائیں گے۔ اس میں ورچوئل رئیلٹی (virtual reality) اور آرٹیفیشل انٹیلیجنس (artificial intelligence) کا استعمال کیا جائے گا۔16

4.1 میٹاورس کا طریقہ کار:

انٹرنیٹ پر موجود ویب سائٹ stemurdu.com پر درج ہے:

"میٹاورس مشترکہ طور پر D3 اور ورچوئل ماحول کا مجموعہ ہے جہاں لوگ روزمرہ کی سرگرمیوں میں مشغول ہو سکتے ہیں جیسے کام کرنا اور تفریح کرنا۔ صارفین ڈیجیٹل اوتار کے ساتھ میٹاورس میں داخل ہو سکتے ہیں اور وہ نظر اور آواز کے ذریعے اپنے آپ کو ورچوئل دنیا میں داخل کر سکتے ہیں جیسا کہ وہ حقیقی دنیا میں کرتے ہیں مثال کے طور پر آپ اپنی کمپنی ایمپلائز کے ساتھ آن لائن میٹنگ کرنا چاہتے ہیں، آپ ورچوئل رئیلٹی کے ذریعے میٹنگ کر سکتے ہیں۔ آپ کو ایسا لگے گا وہ آپ کے سامنے بیٹھے ہیں اور آپ ان سے بات چیت کر رہے ہیں۔"17

یعنی میٹاورس میں ایک ایسا illusion create کیا جائے گا جہاں ایسا محسوس ہو گا کہ کوئی دوسرا فرد آپ کے سامنے بیٹھا ہے اور آپ ایک ہی کمرے، جگہ یا بلڈنگ میں بیٹھ کر باتیں کر رہے ہیں یعنی بُعد کو قرب میں تبدیل کر دے گا۔ مگر یہاں یہ سوال پیدا ہوتا ہے کہ کیا ہم فزیکلی بھی کوئی عمل کر سکیں گے یا نہیں؟

اس کا جواب اسی آرٹیکل میں لکھا ہے کہ

"ہاں! آپ چھو نہیں سکتے، میٹاورس میں بات کر سکتے ہیں حرکت کر سکتے ہیں اور مختلف سرگرمیاں انجام دے سکتے ہیں۔ یہ متعدد پلیٹ فارمز کو جوڑ دے گا جیسا کہ انٹرنیٹ کی طرح مختلف ویب سائٹ پر ایک ہی براوزر کے ذریعے رسائی ممکن ہے"18

میٹاورس کے کام کرنے کے متعلق ایک ویب سائٹ Chatham house پر شائع ہونے والے مضمون پہ لکھا ہے:

> "The way the Metaverse will work is still being defined. But it will probably provide users with a single avatar or digital identity, which grants them access to an integrated digital ecosystem. The ecosystem would potentially have its own currency, property and possessions. This could be a digitally altered form of reality, a virtual world built from scratch, or some combination of the two" 19

4.2 اواتار(avatar):

میٹاورس میں صارف ایک اواتار کے ذریعے داخل ہو گا۔ یعنی ایک ورچوئل کریکٹر ہو گا جو اس کی اس مصنوعی دنیا میں نمائندگی کرے گا۔ سب سے پہلے اواتار کا لفظ سنو مین کریش میں استعمال ہوا تھا۔ پھر اسی نام سے ایک ہالی وڈ کی مووی بھی بنائی گئی ہے جس میں اس فیچر کو اچھی طرح سمجھا جاسکتا ہے۔

اردو رائیٹر پہ شائع ہونے والی مضمون میں لکھا ہے کہ:

واضح رہے کہ "میٹاورس" میں مستعمل "اوتار" Avatar کا لفظ، قدیم ہندو دیومالائی داستانوں سے لیا گیا ہے۔ دراصل، اوتار ہی "میٹاورس" میں داخل ہونے والے کسی بھی شخص کی بنیادی شناخت ہو گا۔ "میٹاورس" کی ڈیجیٹل دنیا میں اوتار، صارف کی کوئی تصوراتی شبیہ بھی ہو سکتی ہے، جبکہ صارف کا اپنا تھری ڈی عکس بھی۔ بہر کیف، ایک بات طے ہے کہ ہر صارف اپنے تھری ڈی اوتار، کے روپ کے ساتھ "میٹاورس" میں موجود ہو گا اور اس کے توسط سے ہی "میٹاورس" میں اپنے من پسند مشاغل یا دیگر ضروری اُمور انجام دے سکے گا۔ یہاں تک کہ اپنے ڈیجیٹل اوتار Avatar کے ذریعے "میٹاورس" میں موجود کسی دوسرے صارف کے اوتار کے ساتھ رشتہ ازدواج میں بھی منسلک ہو سکیں گے۔20

4.3 میٹاورس سے قبل ورچوئل لائف کے تجربات

2003 میں ایک وڈیو گیم میں بھی یہی سب کچھ دکھایا گیا تھا۔ اس گیم کا نام تھا "سیکنڈ لائف" اس گیم میں یہ سہولت بھی دی گئی تھی کے گیم میں موجود کریکٹر کو اپنی شکل سے بدل سکتے ہو۔ جس کو 'اوتار' کہا جاتا ہے اور یہ اصطلاح بھی سب سے پہلے "سنو کریش" ناول میں ذکر کی گئی تھی۔

میٹاورس، مکمل طور پر دنیائے انٹرنیٹ پر کہیں موجود نہیں ہے، لیکن انٹرنیٹ پر کچھ پلیٹ فارمز ضرور ایسے تخلیق کیئے جاچکے ہیں، جو اپنے صارفین کو "میٹاورس" کا جزوی تجربہ فراہم کرنے کے دعوی دار ہیں۔ اس میدان میں ویڈیو گیمز اپلی کیشنز کمپنیاں سب سے آگے ہیں اور وہ فی الوقت "میٹاورس" کا سب قریبی تجربہ فراہم کر رہی ہیں۔

اگرچہ یہ گیمز اپلی کیشنز حقیقی "میٹاورس" نہیں ہیں، لیکن اس کے باوجود ٹیکنالوجی ماہرین کی اکثریت سمجھتی ہے کہ صارفین اِن ورچوئیل ویڈیو گیمز میں "میٹاورس" کے کچھ پہلوؤں کو انتہائی تفصیل سے ملاحظہ کر سکتے ہیں۔ مثلاً Second Live ایک D3 ورچوئیل گیم ہے، جس میں "میٹاورس" کا کچھ ماحول تخلیق کیا گیا ہے۔ جس کی بدولت مذکورہ گیم کھیلنے والے صارفین گیم کھیلنے کے لیئے اوتار کا استعمال کر سکتے ہیں۔ نیز Second Live میں گیم جیتنے والوں کو یہاں خرید و فروخت کے لیئے NFT کی شکل میں مجازی کرنسی بھی فراہم کی جاتی ہے۔ جس کی قدر امریکی ڈالر سے منسلک ہوتی ہے۔21

میٹاورس" کا ماحول فراہم کرنے دنیا کی دوسرا مقبول ترین گیم Axe Infinity ہے۔ یہ ایک آن لائن کمائی کرنے کے لیے کھیلی جانے والی معروف ترین گیم ہے۔ جو کھیل کے دوران کھلاڑیوں کو مستقل آن لائن آمدنی حاصل کرنے کے لیئے کئی مواقع فراہم کرتی ہے۔ اس گیم کو کھیلنے والوں کو مختلف اہداف پورا کرنے پر Axies ٹوکن بطور ڈیجیٹل کرنسی دیئے جاتے ہیں۔ جنہیں صارف Axie Infinity کی مارکیٹ میں فروخت کر کے تقریباً 200 سے 1000 ڈالر تک کما سکتا ہے۔ جو اس بات پر منحصر ہے کہ صارف گیم کھیلنے میں کتنا ماہر ہے، یا کتنی دیر کھیلتا ہے اور مارکیٹ میں Axies ٹوکن کے تبادلہ کے لیئے تازہ ترین قدر کیا ہے۔

علاوہ ازیں، Decentraland کے نام سے "میٹاورس" کی خصوصیات رکھنے والا ایک اور پلیٹ فارم بھی آج کل دنیائے انٹرنیٹ پر بے حد مقبول ہے۔ یہ ویب سائٹ کافی حد تک ایک آن لائن، ڈیجیٹل دنیا یعنی "میٹاورس" کی تعریف پر پورا اُترتی ہے۔ دراصل، Decentraland پلیٹ فارم اپنے صارفین کو کرپٹو کرنسی اور NFTs سے ورچوئیل رئیل اسٹیٹ خریدنے کے مواقع فراہم کرتا ہے۔ یہاں صارف 16×16 رقبہ کے مجازی پلاٹ سرمایہ کاری کی غرض سے خرید سکتا ہے۔ جسے بعد ازاں پلیٹ فارم پر دستیاب کرپٹو کرنسی ٹوکن MANA سے فروخت بھی کر سکتا ہے۔ Decentraland کے منتظمین کا دعوی ہے کہ وہ اپنے پلیٹ فارم کے ذریعے "میٹاورس" کے لیئے مجازی معیشت کا ایک پورا نظام تخلیق کرنا چاہتے ہیں۔22

4.4 میٹاورس کا صارف:

میٹاورس کا صارف ہر وہ شخص ہو سکتا ہے جو اس میں اواتار کے ذریعے لاگ ان کرے اور اپنا اکاؤنٹ بنائے اس کے بعد اسے استعمال کرنے کے لیے کچھ نا کچھ pay کرنا ہو گا۔ جس کی مدد سے وہ وہاں سرگرمیاں سرانجام دے سکتا ہے

4.5 میٹاورس کا مالک:

جس طرح اس کائنات کا خالق و مالک اللہ تبارک و تعالیٰ ہے اور اسی طرح ہر مذہب کے پیروکار اس کائنات کا مالک کسی ایسی

ہستی کو سمجھتے ہیں جو تمام تر قوتوں کا مالک ہے۔اسی طرح انسان کے ذہن میں یہ سوال پیدا ہوتا ہے کہ اس خیالی کائنات کا مالک کون ہو گا۔ یقیناًوہ شخص جو اس کو تخلیق کر رہا ہے۔جب سے فیس بک کے مالک نے ایک ورچوئل دنیا بنانے کا اعلان کیا ہے تو دنیا بھر کے حلقوں میں چہ میگوئیاں ہو رہی ہیں۔اگر اس میٹاورس کے صارفین دنیا کے 50 فیصد لوگ ہیں تو اس کا مطلب ہے کہ دنیا کی نصف آبادی کی حساس ترین معلومات ایک ہی شخص کے پاس ہوں گی جس میں اس کی ذاتی معلومات کے علاوہ فائنینشل معلومات بھی ہوں گی جو کہ کسی حد تک خطرناک ثابت ہو سکتا ہے۔[23] ویب سائیٹ Chatham house پر شائع ہونے والے مضمون میں لکھا ہے:

> "As no fully fledged Metaverse currently exists, it is not possible to say that there are any 'owners' as such. However, major technology companies are positioning themselves to serve as portals (or gateways) to the metaverse. Each seeks to offer the preeminent, if not the only, point of entry." "Meta has invested $10 billion in its metaverse work already, after purchasing virtual reality firm Oculus Vision Tech in 2014. It and other major companies such as Walmart and Nike are busy filing trademark protection and copyright on virtual versions of their products in preparation for the metaverse." [24]

5 میٹاورس کے تجربات کرنے والی کمپنیاں

دنیا میں موجود دیگر کمپنیوں نے بھی میٹاورس کے تجربات کرنے کی کوشش کی لیکن اس کو مقبولیت اس وقت ملی جب فیس بک کمپنی کا نام میٹا رکھا گیا اور فیس بک کے مالک "مارک زکربرگ" نے اعلان کیا کہ وہ فیس بک کو سوشل میڈیا کمپنی سے میٹا کمپنی بنانا چاہتے ہیں۔دیگر کمپنیاں جو میٹاورس / مصنوعی دنیا کے تجربات کر رہی ہیں ان میں سے چند ایک کے نام مندرجہ ذیل ہیں:

1	ARuVR	2	Animoca Brands	3	The Sandbox
4	Epic Games	5	Meta	6	Google
7	Microsoft	8	NVIDIA	9	Ready Player Me
10	Unity	11	Roblox[25]		

5.1 میٹاورس کے مستقبل پر اٹھنے والے سوالات

میٹاورس جہاں انسانی دماغ کی تیزی اور سائنسی ترقی و ٹیکنالوجی کا حیرت انگیز مظہر ہے وہیں اس کے حوالے سے کچھ سوالات

بھی ذہن میں ابھرتے ہیں جن کا جواب تلاش کرنا آج کے محقق کے لئے ضروری ہے۔

- کیا اس جدت کو دنیا قبول کرے گی؟
- کیا اس سے مادی زندگی پر فرق پڑے گا؟
- اس کے نقصانات اور فوائد کیا ہو سکتے ہیں؟
- اور سب سے اہم یہ سوال کہ کیا ہمارا ذہن اس ارتقاء کو قبول کرنے کے لیے تیار ہے یا ہم سب سے آخر میں (جب مجبوری بن جائے) پائنچے بچا بچا کر اس میں اتریں گے؟

6 میٹاورس کی شرعی و قانونی حیثیت:

قرآن مجید میں جابجا انسان کو حقیقت شناسی کے لیے تفکر و تدبر کی دعوت دی گئی ہے۔ قرآن انسان کو اندھی تقلید کرنے پر زور نہیں دیتا بلکہ اپنے عقل و شعور کو استعمال کر کے حقائق تک پہنچنے کا کہا گیا ہے چونکہ جس کام کو انسان اپنے عقل کے معیار پر جانچ کر اور بصیرت کے پیمانے پر ماپ کر قبول کرے گا اس کا اثر دیرپا رہے گا۔ مولانا ابو الکلام آزاد اپنی تفسیر ترجمان القرآن میں لکھتے ہیں:

> " قرآن مجید کے طریقِ استدلال کا اولین مبدا، تعقل و تفکر کی دعوت ہے یعنی وہ جابجا اس بات پر زور دیتا ہے کہ انسان کے لیے حقیقت شناسی کی راہ یہی ہے کہ خدا کی دی ہوئی عقل و بصیرت سے کام لے اور اپنے وجود کے اندر اور اپنے وجود کے باہر جو کچھ بھی محسوس کر سکتا ہے اس میں تفکر و تدبر کرے، چنانچہ قرآن کی کوئی سورت اور سورت کا کوئی حصہ نہیں جو تعقل و تفکر کی دعوت سے خالی ہو۔26

اللہ تعالیٰ فرماتا ہے:

"وَ مِنْ اٰيٰتِهٖ خَلْقُ السَّمٰوٰتِ وَ الْاَرْضِ وَ اخْتِلَافُ اَلْسِنَتِكُمْ وَ اَلْوَانِكُمْ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّلْعٰلِمِيْنَ-"[27]

اور یقین رکھنے والوں کے لیے زمین میں (معرفتِ حق کی) نشانیاں ہیں اور خود تمہارے وجود میں بھی؛ پھر کیا تم دیکھتے نہیں؟

اس آیت مبارکہ میں اربابِ دانش کو غور و فکر کر کے حق تک پہنچنے کی تلقین کی گئی ہے اور عقل کا تقاضا بھی یہی ہے کہ کسی بھی چیز کو فوراً متاثر ہو کر من و عن اپنانے سے قبل اس کے مثبت اور منفی پہلوؤں پر غور کیا جائے۔ اسلام نے انسان کے فائدے کے لیے

ہر اس چیز کو جائز و حلال قرار دیا ہے جو اس کے لیے سود مند ہو مگر جو چیز اس کے لیے نقصان دہ ہے اسے ممنوع قرار دیا ہے۔ حلال و حرام کی حدود و قیود مقرر کرنے کا مقصد بھی یہی ہے کہ انسان پر لاشعوری طور ایسی حدود بنادی جائیں جو اسے نقصان اور مفسد سے بچائیں۔

بدلتے زمانے کے ساتھ ہمارے ارد گرد ایسی چیزیں جنم لے رہی ہیں کہ انسان یک دم ورطہ حیرت میں مبتلا ہو جائے۔ 1965ء سے 1980ء تک پیدا ہونے والوں کو ایکس جینیریشن کہا جاتا ہے۔ ان لوگوں کے بارے میں کہا جاتا ہے کہ یہ وہ لوگ ہیں جنھوں نے روئے زمین پر سب سے زیادہ تبدیلیاں دیکھیں ہیں۔ اگر غور کیا جائے تو یہ بات سامنے آتی ہے کہ انہوں نے ٹیکنالوجی سے لے کر معاشرتی و معاشی نظام، بلکہ ہر شعبہ ہائے زندگی میں تبدیلیاں دیکھیں ہیں۔ 1990ء کے بعد جہاں سائنس اور ٹیکنالوجی بہت ترقی کر چکی تھی وہاں انٹرنیٹ کے آتے ہی ایسی تبدیلیاں آئیں کہ اس نے دنیا کو ایک مٹھی میں بند کر دیا۔ دنیا سمٹتے سمٹتے گلوبل ویلج (global village) بن گئی سالوں مہینوں میں ہونے والے کام چند گھنٹوں میں مکمل ہونے لگے۔ کسی دوسرے شہر میں بیٹھے شخص کے ساتھ رابطہ چند دہائیاں پہلے بہت کٹھن مرحلہ ہوتا تھا مگر اب یہ ایک بٹن / کلک کی دوری پر ہے۔ انٹرنیٹ ایک ایسی دنیا کی شکل اختیار کر چکا ہے جہاں ہر طرح کی معلومات اور ہر طرح کا علم موجود ہے۔ دور دراز علاقوں میں رہنے والوں کے لیے سامانِ رسد تک رسائی ایک مشکل کام تھی مگر اب آن لائن شاپنگ سینٹرز آپ کے دروازے پر سامان مہیا کرتے ہیں۔ یعنی ہم کہہ سکتے ہیں کہ چند دہائیوں میں انسان کے معاملاتِ زندگی بہت بدل گئے ہیں۔ جب معاملات اور ان کے طریقِ کار تبدیل ہوتے ہیں تو ان کے متعلق قوانین بھی بنتے ہیں۔ اگر قاعدے اور قوانین مرتب نہ کیے جائیں تو معاشرہ بہت سی الجھنوں کا شکار ہو جاتا ہے، بہت سے جرائم جنم لیتے ہیں۔

2000ء کی دہائی میں جب عام آدمی کی سوشل میڈیا تک رسائی ہوئی تو عام آدمی بہت سے scams کی زد میں آ جاتا۔ آن لائن فراڈ سے لاکھوں لوگ متاثر ہو رہے تھے۔ پھر سوشل میڈیا انٹرٹینمنٹ کی حدود سے نکل کر کمانے اور معاشی سرگرمیوں کے لیے بھی استعمال ہونے لگا تو تب بھی اس کے بہت سے مثبت اور منفی پہلو سامنے آئے۔ آج کے دور کو ڈیجیٹل مارکیٹنگ (digital marketing) کا دور کہا جائے تو بے جا نہ ہو گا۔ دنیا کے کسی ایک کونے میں بیٹھے افراد کسی دوسرے ملک کے افراد کا کاروبار سنبھالتے ہیں۔ انٹرنیٹ کی دنیا جدید سے جدید تر ہوتی جا رہی ہے۔ اب جو ایک نیا انقلاب آنے والا ہے جس کا ہر سو چرچا ہے وہ میٹاورس ہے۔ میٹا ورس ایک ڈیجیٹل کائنات ہے جس پر مضمون کے آغاز میں روشنی ڈالی گئی ہے جس سے اس کی وسعت کا کسی حد تک اندازہ ہو جاتا ہے۔ مگر اس کے ساتھ بہت سے سوالات جنم لیتے ہیں جیسا کہ:

- میٹاورس میں بزنس کی نوعیت کیا ہو گی؟

- خرید وفروخت کے کون کون سے مسائل جنم لے سکتے ہیں؟
- ورچوئل سپیس / ورچوئل لائف کی خرید وفروخت کی قانونی حیثیت کیا ہوگی؟
- ورچوئل سپیس / ورچوئل رئیلٹی کی خرید وفروخت کی شرعی حیثیت کیا ہوگی؟
- خرید وفروخت کے وقت کرنسی کی نوعیت کیا ہوگی؟
- ڈیجیٹل کرنسی کے استعمال کی صورت میں اس کی شرعی حیثیت کیا ہوگی؟ نیز اگر وہ کسی ملکی حدود میں غیر قانونی تصور کی جاتی ہے تو اس صورت میں صارف کا اس کرنسی کا استعمال کرنا کیسا ہوگا؟
- وہ ایک مکمل دنیا ہوگی تو جس طرح حقیقی دنیا میں قوانین بنائے جاتے ہیں تو ڈیجیٹل دنیا میں قوانین کی نوعیت کیا ہوگی؟
- آن لائن بینک / یا دیگر والٹ سے رقوم چوری ہونا عام مسئلہ ہے لیکن اگر وہاں کی ڈیجیٹل کرنسی یا پراپرٹی چوری ہوتی ہے تو اس کے لیے مدعی کہاں دعویٰ کرے گا؟
- عدالتی نظام کی نوعیت کیا ہوگی؟
- اس میں ایک فیچر play-to-earn کا ہے یعنی کھیلو اور کماؤ تو اس طرح سے حاصل ہونے والی کمائی کی کیا شرعی حیثیت ہوگی؟
- کیا ڈیجیٹل پراپرٹی پر منقولہ وغیر منقولہ جائیداد جیسے قوانین لاگو ہوں گے؟
- اگر اس کی مارکیٹ ویلیو ہے جو کہ پیسوں سے ماپی جاسکتی ہے تو کیا مالک کے بعد اس کے وارثین اس کے حقدار کہلائیں گے؟

یہ وہ چند نکات ہیں جن پر غور وفکر کرنا ان کے جوابات تلاش کرنا ضروری ہے اور اس کی حلت وحرمت کو واضح کرنا بھی بہت ضروری ہے تاکہ مستقبل میں بہت سی پریشانیوں سے بچا جاسکے۔

7 میٹاورس کے معاشرتی اثرات:

انٹرنیٹ کا نظام ایک گلوبل نظام ہے جس میں billions کمپیوٹر آپس میں مربوط ہیں جس نے فرد کو فرد سے جوڑ دیا ہے۔ جس کے بہت سے مثبت اور منفی اثرات معاشرے میں رونما ہوتے رہتے ہیں۔ میٹاورس ایک ایسا نظام ہوگا جو حقیقی دنیا اور انٹرنیٹ کو یکسر بدل کے رکھ دے گا پہلے ہم کسی جگہ کو گوگل ارتھ کے ذریعے سے locate کر سکتے تھے مگر اب یہ لوگوں کو ایسی جگہ جانے کے قابل بنا دے گا جہاں وہ کبھی نہیں جاسکتے اور ایسی چیزوں کو منظر عام پر لائے گا جو ہم سے کوسوں دور ہیں۔ جس طرح آنے والی نئی ٹیکنالوجی بہت سے فوائد ساتھ لاتی ہے اس طرح اس کے بہت سے نقصانات بھی ہوتے ہیں۔ اسی طرح میٹاورس کے بھی بہت سے منفی

اثرات ہوں گے۔ اس میں کوئی شک کی گنجائش نہیں ہے کہ ویڈیو گیم وغیرہ کھیلنے سے نہ صرف دماغ پر اثر پڑتا ہے بلکہ اس سے جسمانی صحت بھی خراب ہوتی ہے۔

"ایک نئی تحقیق کے مطابق ایسے نوجوان جو بہت زیادہ ویڈیو گیمز کھیلتے ہیں وہ عام طور پر اس ایج گروپ کو درکار نیند کے مقابلے میں کم سوتے ہیں۔ امریکی ماہر نفسیات کے ادارے کے سالانہ اجلاس کے دوران محققین کا کہنا تھا کہ یہ انکشاف 12 سے 20 برس کی درمیانی عمر کے 16 ہزار نوجوانوں کے بارے میں اعداد و شمار سے بھی معلوم ہوا ہے کہ ایسے نوجوان جو سات گھنٹے سے کم نیند لیتے ہیں، وہ مناسب ورزش بھی نہیں کرتے جس کی وجہ سے ان کی صحت شدید متاثر ہو سکتی ہے۔28

یونیورسٹی آف آرکنساس فار میڈیکل سائنسز کے شعبہ نفسیات کے ماہر اور تحقیق کے سربراہ کیرس فٹزجیرالڈ کے مطابق ضرورت کم نیند لینا یوں تو ہر ایک کے لیے نقصان دہ ہے مگر خصوصی طور پر نوجوانوں کے لیے تو بہت ہی زیادہ نقصان دہ ہے۔ فٹزجیرالڈ کے مطابق:

"کم نیند لینے کی وجہ سے کئی ایک مضر اثرات سامنے آتے ہیں جس میں تھکن، ذہنی ارتکاز میں کمی، بیزاری، چڑچڑا پن، جلد غصے میں آنا اور خودکشی کے خیالات کا آنا وغیرہ شامل ہے" لیکن تازہ تحقیق کے مطابق 10 فیصد امریکی نوجوان ایسے ہیں جو ضروری نیند لیتے ہیں۔ فٹزجیرالڈ کے مطابق چونکہ ٹین ایجرز کی نہ صرف جسمانی نشوونما ہو رہی ہوتی ہے بلکہ نئی چیزیں سیکھنے کے سبب اس عمر میں ان کی یادداشت بہت اہم ہوتی ہے۔ لہذا ضروری نیند لینا ان کے لیے اور زیادہ اہم ہے۔[29]

7.1 معاشرتی تنہائی کا شکار:

اب میٹاورس میں ویڈیو گیمز کی جو جدید شکلیں ہیں ان کے نتائج اس سے کہیں زیادہ خطرناک ہو سکتے ہیں۔ میٹاورس کے استعمال کا ایک نقصان یہ بھی ہے کہ انسان یکسر علیحدہ اور تنہا ہو جائے گا اور یہ اس کی جبلت کے برعکس ہے۔ انسان ایک معاشرتی حیوان ہے۔ جب سے روئے زمین پر انسان نے جنم لیا ہے سب سے پہلے اس نے اجتماعیت کی طرف قدم بڑھایا ہے۔ تمام جانداروں میں انسان ایک ایسی مخلوق ہے جو فطرتاً اجتماعی وجود رکھتا ہے۔ اس حقیقت کو قرآن کریم نے متعدد آیات میں بیان کیا ہے، جیسا کہ ارشادِ باری تعالیٰ ہے:

يٰاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُم مِن ذَكَرٍ واُنثٰى وجَعَلنٰكُم شُعوبًا وقَبَائِلَ لِتَعارَفوا[30]

"اے لوگو! ہم نے تمہیں مذکر اور مؤنث میں خلق کیا ہے اور ہم نے تمہیں شعوب اور قبائل میں قرار دیا تا کہ تم ایک دوسرے کو پہچانو"

اگر انسان کے جسمانی و عقلی خدوخال کی طرف دیکھا جائے تو انسان اس سارے کا سب سے منفرد جاندار ہے۔ اپنے شعور کے لحاظ سے یہ سب جانوروں میں زیادہ ترقی یافتہ ہے۔ اس نے اپنی عقل و دانش کا استعمال کر کے دنیا کو یکسر بدل کر رکھ دیا ہے۔ یقیناً یہ جاندار بے مقصد تخلیق نہیں کیا گیا اور وہ مقصد بھی یقیناً بہت بڑا ہے۔ اسلامی تعلیمات کی رو سے اسے اللہ تبارک و تعالیٰ نے اپنا خلیفہ بنایا ہے۔

”وَ اِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓىِٕكَةِ اِنِّیْ جَاعِلٌ فِی الْاَرْضِ خَلِیْفَةً-قَالُوْۤا اَتَجْعَلُ فِیْهَا مَنْ یُّفْسِدُ فِیْهَا وَ یَسْفِكُ الدِّمَآءَ-وَ نَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَ نُقَدِّسُ لَكَ-قَالَ اِنِّیْۤ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ“ [31]

"اور یاد کرو جب تمہارے رب نے فرشتوں سے فرمایا میں زمین میں اپنا نائب بنانے والا ہوں بولے کیا ایسے کو نائب کرے گا جو اس میں فساد پھیلائے اور خونریزیاں کرے اور ہم تجھے سراہتے ہوئے تیری تسبیح کرتے اور تیری پاکی بولتے ہیں فرمایا مجھے معلوم ہے جو تم نہیں جانتے۔"

اس آیت مبارکہ میں انسان کو خلیفہ اللہ کہا گیا ہے اب اگر ایسے میں انسان اس عظمت و بلندی کے منصب کو چھوڑ کر محض لھو و لعب میں پڑ جائے اور کھیل تماشے کو اپنی زندگی کا مقصد بنالے تو یہ اس کی دنیا و عاقبت کے لیے بہت خطرناک ثابت ہو سکتا ہے۔

ارشاد باری تعالیٰ ہے:

”وَ مَا الحَیٰوةُ الدُّنیَا اِلَّا لَعِبٌ وَّلَهوٌ وَلَلدَّارُ الاٰخِرَةُ خَیرٌ لِّلَّذِینَ یَتَّقُونَ اَفَلَا تَعقِلُونَ [32]

"اور دنیا کی زندگی تو صرف کھیل تماشا ہے اور بیشک آخرت کا گھر متقین کے لیے بہت اچھا ہے، پھر کیا تم عقل سے کام نہیں لوگے۔"

اگر انسان اپنی زندگی صرف تفریحی سرگرمیوں میں گزار دے گا تو یہ اس کے لیے نرا خسارہ ہے۔ ارشاد باری تعالیٰ ہے:

”وَ الْعَصْرِ (١)اِنَّ الْاِنْسَانَ لَفِیْ خُسْرٍ“ [33]

"زمانے کی قسم۔ بیشک آدمی ضرور خسارے میں ہے۔"

8 خلاصۃ البحث:

انسان کی زندگی اس کا سب سے قیمتی سرمایہ ہے اور اس سرمائے سے وہ اُسی صورت میں نفع اٹھا سکتا ہے جب وہ اِسے اللہ تعالیٰ کی اطاعت و فرمانبرداری میں خرچ کرے اور اگر وہ یہ سرمایہ اللہ تعالیٰ کے ساتھ کفر کرنے، اس کی نافرمانی کرنے اور گناہوں میں خرچ کرتا

رہاتواسے کوئی نفع نہ ہوگا بلکہ بہت بڑا نقصان اٹھائے گا،لہذاہر انسان کو چاہئے کہ وہ اپنی زندگی کو غنیمت جانتے ہوئے اللہ تعالیٰ کی اطاعت و عبادت میں مصروف ہوجائے۔ انسان نے جوں جوں ٹیکنالوجی کے میدان میں ترقی کی ہے ویسے ویسے وہ انفرادی زندگی میں بہت سی محرومیوں کا شکار ہوتا جارہاہے۔ ٹیکنالوجی کی ترقی نے انسانی اقدار کو پستی کی طرف دھکیل دیاہے۔جب سے موبائل اور کمپیوٹر وغیرہ آئے ہیں لوگ ایک گھر میں رہتے ہوئے ایک دوسرے سے دور ہوگئے ہیں۔ماں باپ اپنی اولاد سے بے خبر ہے اور اولادوالدین سے انجان۔

ترقی کے اس دور میں جب انسان کے ہر جانب برقی آلات نے جگہ لے لی ہے اور اب وہ کام روبوٹس کرنے لگے ہیں جو کبھی انسان کیا کرتے تھے۔ آرٹیفشل انٹیلیجنس انسان کے لیے کس قدر سود مند ہوسکتی ہے اور کس حد تک نقصان دہ ہوسکتی ہے یہ اس کے استعمال پر منحصر ہے اب سوال یہ پیدا ہوتا ہے کہ انسان کا اس ترقی و عروج کے بعد مستقبل کیا ہے؟ کیا انسان اپنی ہی بنائی گئی ایجادات کے ہاتھوں یرغمال بن جائے گا؟ کیا انسان کا مستقبل خطرے میں ہے؟اس کے لئے ابھی سے اٹھنے والے معاشرتی، قانونی و مذہبی سوالوں کا جواب ڈھونڈنالازمی ہے تاکہ بنی نوع انسان کی آنے والے خطرات سے حفاظت ممکن ہوسکے۔

حوالہ جات

[1] zenou,Theo (june30, 2022) A novel predicted the metaverse , jan11, 2023 Sunday.
[2] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA-8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE 11-jan-2023 Sunday, 9:07
[3] https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mixed_reality 11, January,2023, Sunday 8:57pm
[4] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/ 9-jan-2023,Sunday 9:02 pm
[5] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/ 9-jan-2023,Sunday 9:02 pm
[6] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/ 9-jan-2023,Sunday 9:02 pm
[7] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA-8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE 11 Jan 2023 Sunday 9:11 pm
[8] https://urduwriter.pk/metaverse-explained-everything-you-need-to-know/ 11 Jan 2023 Sunday 9:20
[9] https://urduwriter.pk/metaverse-explained-everything-you-need-to-know/ 11 Jan 10:43 Sunday
[10] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA-8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE 15 Jan 2023 Sunday 10:55
[11] آزاد، مولاناابوالکلام، ترجمان القرآن، اسلامی اکادمی، لاہور، 1987ء، ج3 ص197
Azād, Maulānā Abul Kalām, Tarjumān al-Qurān, Islāmi Akademi, Lāhore, 1987 AD, Vol. 3, p. 197.
[12] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/Wed, 31 may 2023, 9:04 pm
[13] https://www.dawn.com/news/1671875 12-jan-2023. Monday,10:10
[14] https://www.humsub.com.pk/458570/hafsa-shaheen-17/ 12-jan-2023, Monday,9:21
[15] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/Wed, 31 may 2023, 9:09 pm

---

[16] https://urdustem.com/what-is-metaverse-and-its-introduction/ Wed, 31 may 2023, 9:10 pm

[17] https://urdustem.com/what-is-metaverse-and-its-introduction/ Wed, 31 may 2023, 9:11 pm

[18] https://urdustem.com/what-is-metaverse-and-its-introduction/ Wed, 31 may 2023, 9:12 pm

[19] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA 8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE/ Wed, 31 may 2023, 9:12 pm

[20] https://urduwriter.pk/metaverse-explained-everything-you-need-to-know/ Wed, 31 may 2023, 9:12 pm

[21] https://urduwriter.pk/metaverse-explained-everything-you-need-to-know/ Wed, 31 may 2023, 9:12 pm

[22] https://urduwriter.pk/metaverse-explained-everything-you-need-to-know/ Wed, 31 may 2023, 9:13 pm

[23] https://urdustem.com/important-terms-about-metaverse/ Wed, 31 may 2023, 9:18 pm

[24] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA-8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE/ Wed, 31 may 2023, 9:13 pm

[25] https://www.chathamhouse.org/2022/04/what-metaverse?gclid=CjwKCAiA-8SdBhBGEiwAWdgtcDaabIGxMSTd8HV7TO3KezhPk5Cxq6EvngaYr0iVHk4MG2qx-IQ6aBoCRq4QAvD_BwE/ Wed, 31 may 2023, 9:20 pm

[26] آزاد، مولانا ابوالکلام، ترجمان القرآن، ج3ص198

Azād, Maulanā Abul Kalām, Tarjumān al-Qurān,Vol. 3, p. 198.

[27] القرآن30:22

Alqurān 22:30

[28] https://www.humsub.com.pk/458570/hafsa-shaheen-17/ Wed, 31 may 2023, 9:15 pm

[29] https://www.humsub.com.pk/458570/hafsa-shaheen-17/ Wed, 31 may 2023, 9:19 pm

[30] القرآن13:49

Alqurān 49:13

[31] القرآن30:2

Alqurān 2:30

[32] القرآن32:6

Alqurān 6: 32

[33] القرآن،103:2

Alqurān 2:103